

# Penerapan Canva Berbasis Artificial Intelligence dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN 60 Tondon

Nur Elis <sup>1</sup>, Umiyati Jabri <sup>2\*</sup>, Muhammad Nasrul <sup>3</sup>, Ilham Assidiq <sup>4</sup>, Muh Idham Haliq <sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup> Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

\* [umiyatijabri@gmail.com](mailto:umiyatijabri@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh, bagaimana penggunaan media menjadi pembelajaran yang dapat memberikan daya tarik yang menyenangkan selama prose pembelajaran didalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis pengaruh Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas 4 SDN 60 Tondon. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 60 Tondon yang berjumlah 30 siswa sedangkan sampelnya adalah mengambil sampel dari seluruh jumlah populasi yaitu kelas IV sebanyak 15 siswa. Cara pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Jenis instrument dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, angket, dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji statistik deskriptif, Uji normalitas, Homogenitas, dan Uji hipotetis. Indikator keberhasilan penelitian yaitu peningkatan hasil belajar IPA, respon positif siswa terhadap media pembelajaran dengan  $\geq 75\%$  siswa memberikan skor tinggi dan keterlaksanaan pembelajaran sesuai rencana dengan tingkat ketercapaian indikator  $\geq 80\%$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dalam kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre-test 42,3. Setelah dilakukan pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media canva berbasis AI maka kelas eksperimen dalam post-test meningkat yaitu 84,7. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penggunaan media canva berbasis AI dalam pembelajaran IPA kelas 4 SDN 60 Tondon.

**Kata Kunci:** *Media Canva, Artificial Intelligence, Pembelajaran IPA, Siswa Sekolah Dasar*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini merupakan salah satu faktor utama yang sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang komunikasi, pendidikan, kesehatan, transportasi maupun ekonomi (Hidayat et al, 2024). Teknologi modern seperti kecerdasan buatan (AI), internet cepat, perangkat mobile, dan teknologi informasi terus berkembang dengan pesat, memberikan kemudahan akses informasi, meningkatkan efisiensi pekerjaan, serta membuka peluang baru dalam inovasi. Dunia pendidikan dipengaruhi secara signifikan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini (Ernawati et al, 2023). Salah satu inovasi teknologi yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi desain grafis berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), seperti canva. Canva adalah platform desain yang mudah digunakan yang menawarkan banyak fitur kreatif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Yuliana et al, 2023).

<https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.792>

Salah satu tren teknologi terbaru yang sangat memengaruhi pekerjaan manusia adalah kecerdasan buatan (AI) (Asrul et al, 2018; Kaplan et al, 2019). Indonesia bukan satu-satunya negara yang terkena dampak krisis ini; kecerdasan buatan mulai muncul di Indonesia pada tahun 1980-an, bersamaan dengan kemasukan komputer ke negara tersebut (Asmadi et al, 2025). Namun, AI masih dapat digunakan untuk tujuan tertentu seperti perusahaan gas dan minyak, penerbangan, dan logistic (Mustofa et al, 2023). *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan (AI) dapat mengubah cara kita mengajarkan belajar (Kustandi et al, 2021; Utomo, 2023). Menerapkan kecerdasan buatan dalam pendidikan telah menjadi topik yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan munculnya berbagai produk dan inisiatif baru.

Masa depan pendidikan dapat diubah oleh kecerdasan buatan, yang dapat memberikan pembelajaran yang lebih unik dan menarik (Jange et al, 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai jenis media pembelajaran digital digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas (Dewi et al, 2024). Penelitian, jika ada media pembelajaran di kelas, minat siswa dalam belajar akan meningkat (Wahyuni, 2022). Canva adalah salah satu platform desain grafis yang dapat digunakan sebagai media visual interaktif dan menarik (Ummah et al, 2023). Berbagai fitur Canva yang menarik dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan kreativitas mereka. Fitur-fitur ini termasuk penguasaan konten audio, gambar, dan grafik untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa (Putra et al, 2024; Yusuf et al, 2021). Untuk membuat proses pembelajaran tidak membosankan, Anda dapat menggunakan banyak fitur menarik Canva untuk membuat desain yang kreatif dan unik (Mardiana et al, 2025). Hal ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan canva sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat (Mukarromah, 2025; Haryani et al, 2025).

Salah satu karakteristik kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Apriliana et al, 2024). IPAS adalah produk dari gabungan ilmu pengetahuan alam dan social (Nurlaila et al, 2022). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, membangun keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman (Agustina et al, 2022). Materi dasar IPAS dapat diajarkan secara menyeluruh, mudah, dan langsung kepada siswa (Utama et al, 2025). Media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mata pelajaran IPA sangat penting untuk membantu siswa memahami berbagai konsep yang kompleks (Yunitasari et al, 2022). Di antara banyak keunggulannya sebagai media pembelajaran, Canva menawarkan banyak template yang mudah digunakan, berbagai ikon dan gambar untuk mempercantik tampilan desain, dan memungkinkan siswa menggunakannya di mana saja (Sugiarto et al., 2023; Latifah et al, 2020).

Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penerapan Canva sebagai media pembelajaran secara umum tanpa menekankan pada fitur berbasis AI yang kini telah diintegrasikan dalam platform tersebut. Selain itu belum banyak peneliti yang secara spesifik mengevaluasi efektifitas penerapan Canva berbasis AI dalam konteks pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar, khususnya di wilayah terpencil seperti SDN 60 Tondon. Pembelajaran IPA dijenjang Sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak kepada peserta didik di SDN 60 Tondon, siswa kelas 4 masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPA karena terbatas media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mudah dipahami. Penggunaan

metode pembelajaran yang konvensional cenderung membuat siswa cepat merasa bosan, kurang focus, dan minim keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Implementasi canva berbasis AI dalam pembelajaran IPA di SDN 60 Tondon, masih terbatas belum banyak diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Canva berbasis AI terhadap proses pembelajaran IPA, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa kelas 4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan aplikasi Canva. Aplikasi Canva, sebuah program aplikasi online yang tersedia di internet, berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi dan media pembelajaran. Dalam kasus ini, video pembelajaran berbantuan digunakan. Media ini akan meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan ketertarikan mereka, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Diharapkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva ini akan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

## Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan Canva berbasis AI untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di kelas 4 SDN 60 Tondon. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan peneliti-guru untuk melakukan perbaikan secara langsung berdasarkan observasi dan refleksi di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa (Rahmawati, 2020). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN 60 Tondon yang telah dipilih sebagai lokasi penelitian. Data yang digunakan meliputi data kuantitatif berupa nilai tes pemahaman konsep IPA serta data kualitatif yang diperoleh dari observasi kelas, wawancara, dan jurnal refleksi guru dan siswa (Nurhidayati, 2024). Pendekatan data yang beragam ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penerapan Canva berbasis AI dalam pembelajaran.

Pemilihan sampel dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan kesiapan kelas dan karakteristik siswa yang mendukung penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kelas yang dipilih diharapkan memiliki tingkat partisipasi aktif dan antusiasme dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan ini diharapkan dapat menghasilkan data yang representatif dan relevan untuk analisis lebih lanjut (Mulyadi et al, 2024). Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, tes formatif dan sumatif, angket sikap siswa, serta jurnal refleksi dari guru dan siswa (Nurhidayati, 2024). Instrumen-instrumen tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya dalam studi pendahuluan agar dapat menangkap dinamika proses pembelajaran secara akurat. Kombinasi instrumen ini memungkinkan penelitian untuk melakukan triangulasi data, sehingga hasil analisis lebih komprehensif dan kredibel (Aliyah et al, 2024).

Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2010). Pada tahap perencanaan, guru merancang strategi pembelajaran dengan pemanfaatan fitur-fitur Canva berbasis AI yang relevan dengan materi IPA. Tahap tindakan melibatkan implementasi pembelajaran di kelas, dimana guru menerapkan rencana yang telah disusun. Selanjutnya, dilakukan observasi secara langsung untuk mencatat interaksi dan respon siswa terhadap penggunaan teknologi, diikuti dengan

tahap refleksi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan penerap tersebut. Untuk mendukung analisis hasil belajar siswa, penelitian ini juga menetapkan kriteria penilaian hasil belajar berdasarkan rentang nilai dan kategori capaian siswa. Kriteria ini digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPA setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva. Adapun kriteria hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

*Tabel 1. Kriteria Capaian Hasil Belajar Siswa*

| Nilai    | Kategori    |
|----------|-------------|
| 85 – 100 | Sangat Baik |
| 75 – 84  | Baik        |
| 65 – 74  | Cukup       |
| < 65     | Kurang      |

Berdasarkan table diatas, kriteria ini dapat digunakan untuk menilai hasil tes formatif dan sumatif siswa dalam setiap siklus. Dengan adanya klasifikasi ini, peneliti dapat melakukan analisis yang lebih terarah mengenai efektivitas pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Siswa dikategorikan “tuntas” apabila memperoleh nilai sama dengan atau di atas 75. Persentase ketuntasan digunakan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran pada setiap siklus.

Data kualitatif dan kuantitatif yang telah dikumpulkan dianalisis secara bersamaan. Analisis data kualitatif dan kuantitatif dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan bukti observasi dan refleksi (Widyasari et al, 2025). Sementara itu, data kuantitatif dari tes dan angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Pendekatan analisis yang menyeluruh ini membantu dalam mengidentifikasi aspek-aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut (Rahman et al, 2019).

## Hasil

### Uji Validitas

Uji validitas dilakukan pada aplikasi Microsoft exel tahun 2016 dan hasil yang diperoleh setelah dilakukan uji validitas ini dari 15 soal dan yang diperoleh hasil yaitu 8 nomor dinyatakan valid dan tidak valid sebanyak 7 nomor, maka berikut adalah tabel dalam uji validitas adalah:

*Tabel 2. Hasil Uji Validitas*

| No. | r hitung | r tabel | Keterangan |
|-----|----------|---------|------------|
| 1.  | 0,607    | 0,468   | Valid      |
| 2.  | 0,515    | 0,468   | Valid      |
| 3.  | 0,588    | 0,468   | Valid      |
| 4.  | 0,128    | 0,468   | Gugur      |
| 5.  | 0,306    | 0,468   | Gugur      |
| 6.  | 0,771    | 0,468   | Valid      |
| 7.  | 0,006    | 0,468   | Gugur      |
| 8.  | 0,128    | 0,468   | Gugur      |
| 9.  | 0,545    | 0,468   | Valid      |
| 10. | 0,709    | 0,468   | Valid      |
| 11. | 0,147    | 0,468   | Gugur      |
| 12. | 0,122    | 0,468   | Gugur      |
| 13. | 0,609    | 0,468   | Valid      |

|     |       |       |       |
|-----|-------|-------|-------|
| 14. | 0,507 | 0,468 | Valid |
| 15. | 0,773 | 0,468 | Gugur |

**Uji Reliabilitas.** Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada Microsoft office dengan hasil yang diperoleh adalah  $0,940 \geq 0,468$  yang dikategorikan reliabel dikarenakan  $r_{11} > r_{tabel}$ .

### Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan penggunaan kolmogorof-smirnov yang dapat dikategorikan pada nilai signifikan  $\geq 0,05$  dan dinyatakan normal. Data ini diperoleh dengan aplikasi spss ibm 26 statistik yang dikategorikan pada taraf signifikan 5%, maka jika ditabelkan yaitu sebagai berikut:

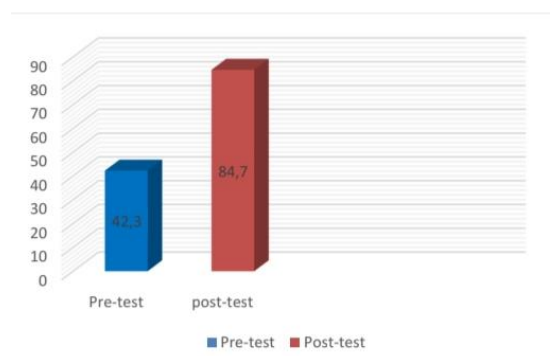
*Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data*

| Kelas                      | Nilai Signifikasi |
|----------------------------|-------------------|
| Kelas eksperimen pre-test  | 0,200             |
| Kelas eksperimen post-test | 0,200             |

### Uji Homogenitas Data

Pada uji homogenitas data dilakukan dengan bantuan aplikasi spss ibm 26 statistik sehingga hasil yang diperoleh pada pre-test  $0,868 > 0,05$  sedangkan pada post-test diperoleh nilai sig  $0,573 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan bersifat homogen.

Penelitian ini juga memiliki hasil pada perbedaan pre-test dan post-test dalam kelas eksperimen, berikut diagram yang diperoleh adalah sebagai berikut: Uji normalitas data dilakukan dengan penggunaan kolmogorof-smirnov yang dapat dikategorikan pada nilai signifikan  $\geq 0,05$  dan dinyatakan normal. Data ini diperoleh dengan aplikasi spss ibm 26 statistik yang dikategorikan pada taraf signifikan 5%, maka jika ditabelkan yaitu sebagai berikut:



*Gambar 1. Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen*

Berdasarkan hasil diagram diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil diagram diatas menunjukkan hasil dari perbedaan antara pre-test dan post-test dalam kelas eksperimen yang diperoleh dari subjek penelitian. Jika dilihat dari diagram diatas maka terdapat peningkatan yang signifikan dalam skor yang dicapai setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata sebesar 42,3 dalam hasil pre-test dan 84,7 meningkat drastis pada post-test. Sesuai dengan hasil diagram tersebut diatas dapat diindikasikan bahwa program pembelajaran, metode yang digunakan dalam kedua tes tersebut sudah terbukti efektif dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

*Tabel 4. Rekapitulasi hasil pre-test dan post-test.*

| Data           | Jumlah | Nilai rata-rata |
|----------------|--------|-----------------|
| Pre-test (01)  | 635    | 42,3            |
| Post-test (02) | 1270   | 84,7            |

Berdasarkan tabel diatas maka hasil penelitian menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, data post yang diperoleh nilai rata-rata 80,7. Dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media canva dalam pembelajaran IPA pada kelas eksperimen dikategorikan tinggi. Oleh karena itu, pengaruh canva berbasis AI dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 60 Tondon terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. Hal tersebut diperkuat oleh hasil hipotesis dalam uji t test dengan kriteria nilai signifikan  $\leq 0,05$  (2-tailed) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Penelitian ini menunjukkan nilai signifikan yaitu  $0,000 < 0,05$ .

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t test dengan alat bantu spss ibm 26 statistik. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh canva berbasis AI dalam pembelajaran IPA di SDN 60 Tondon.

### Pembahasan

Validitas hasil penelitian secara menyeluruh dalam aspek fundamental merupakan kualitas dalam instrumenn penelitian. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan terhadap 11 butir soal yang menggunakan Microsoft office excel 2016 ditemukan hasil bahwa 6 butir soal dinyatakan valid sementara 5 butir soal lainnya tidak valid. Kriteria validitas ini berdasarkan pada perbandingan nilai 0,468. Selanjutnya uji reliabilitas memperoleh sebesar 0.940. Nilai tersebut jauh dari pada nilai 0,468 yang didindikasikan bahwa instrument penelitian ini mempunyai tingkat keandalan yang cukup tinggi serta mengukur variabel hasil belajar siswa lebih konsisten. Setelah melalui seleksi dalam butir soal maka dapat dikatakan bahwa dapat memenuhi standar kelayakan yang baik pada mata pelajaran IPA.

Pada tabel 4 menunjukkan nilai sebesar 84,7 pada kelas eksperimen dalam post-test. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan canva menunjukkan nilai yang signifikan tinggi, untuk itu media canva dapat memberikan pengaruh yang positif pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 60 Tondon. Sejalan dengan temuan Suraiya et al (2024) bahwa dalam penggunaan media canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang didukung oleh metaanalisis yang menunjukkan dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa dalam beberapa tindakan pada pendidikan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sartika, 2021) bahwa media digital dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Canva memungkinkan penyajian materi IPA secara visual, menarik dan terstruktur. Fitur yang digunakan seperti ilustrasi, infografis dan animasi ringan yang dapat membantu peserta didik memahami materi abstrak.

Canva adalah alat untuk membuat desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai desain yang diinginkan. Ini juga dapat digunakan untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI) (Andi Ichsan Mahardika et al, 2021). Di kelas IV SDN 60 Tondon, media canva berbantuan AI mencakup pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang abstrak adalah contoh integrasi AI. Membandingkan peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah tes menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil yang lebih baik daripada kelompok kontrol oleh (Aliyah et al, 2024).) Aplikasi Canva dapat meningkatkan pembelajaran akidah akhlak siswa.



Nilai rata-rata sebesar 42,3 dalam hasil pre-test dan 84,7 meningkat drastis pada post-test. Sesuai dengan hasil diagram pada hasil penelitian diatas dapat diindikasikan bahwa program pembelajaran metode yang digunakan dalam kedua tes tersebut sudah terbukti efektif dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa melalui aplikasi canva berbantuan dengan aplikasi kecerdasan buatan. Untuk itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelas eksperimen yang dilakukan dalam dua cara yaitu pre test dan post test memberikan pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan atau post test. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen bagian post test.

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t test dalam bantuan aplikasi spss memberikan konfirmasi bahwa statistik yang ditemukan dalam deskriptif sebelumnya. Hasil uji hipotesis menunjukkan  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh canva berbasis AI dalam pembelajaran IPA di SDN 60 Tondon. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Ahmad et al (2025) bahwa pengaruh pembelajaran dalam bantuan media canva terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva berbasis AI berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 60 Tondon. Hasil uji hipotesis dengan uji  $t$  menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 \leq 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Canva mampu mengurangi dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini juga membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak IPA sehingga lebih mudah dipahami. Dengan demikian, Canva berbasis AI layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah peserta didik yang terbatas (11 siswa) dan waktu pelaksanaan yang relatif singkat, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, guru memerlukan keterampilan dasar desain Canva agar implementasi berjalan optimal. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis AI dan Canva dalam bentuk aplikasi atau modul ajar, menerapkan model pengembangan seperti ADDIE atau Borg & Gall, serta meneliti persepsi guru dan siswa terkait efektivitas, kemudahan, dan hambatan penggunaan Canva. Penelitian lanjutan juga disarankan mengeksplorasi pengaruh media ini terhadap motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kolaboratif siswa.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

Agustina, L., Sari, M., & Prasetyo, H. (2022). Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 101-110.

- Aliyah, A., Sari, D. P., & Warlizasusi, J. (2024). Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Pelatihan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Pada Guru PAI SDIT Annajiyah Lubuklinggau) (Doctoral dissertation, Pascasarjana IAIN Curup).
- Apriliana, H. K., Kornarius, Y. P., Caroline, A., Gusti, T. E. P., & Gunawan, A. (2024). Perkembangan Penerapan Teknologi Artificial Intelligence di Indonesia. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 3864-3874. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i10.1486>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmadi, S. Z., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Peranan Teknologi Pendidikan Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 7934-7942. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.20062>
- Asrul, A., Ridlo, S., & Susilo, S. (2018). Creative thinking analysis, motivation and concept mastery on learning of cooperative discovery model in elementary school. *Journal of Primary Education*, 7(1), 48-56.
- Dewi, M., Astuti, N., & Latifah, R. (2024). Canva sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Edukasi Digital*, 2(1), 1-10.
- Ermawati, N., Syahrul, I., & Rahayu, D. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Refleksi dan Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(2), 65-74.
- Haryani, D., Ria, S., & Yuliani, H. (2025). Analisis Kebutuhan APK Quizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Khalifah Abu Bakar di Kelas VII SMP NU Palangkaraya. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 158-168. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.495>
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424-430. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Hidayat, T., & Kosasih, A. (2019). Analisis peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah serta implikasinya dalam pembelajaran pai di sekolah. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 45-69. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i1.172>
- Jange, B., Pendi, I., & Susilowati, E. M. (2024). Peran teknologi finansial (fintech) dalam transformasi layanan keuangan di Indonesia. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1199-1205. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1007>
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business horizons*, 62(1), 15-25. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291-299. <http://dx.doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Latifah, R., & Hapsari, A. (2020). Pengembangan Media Interaktif Berbasis AI. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 20-29.
- Mardiana, E., Larasati, D., Rohmah, A., Enjelina, D. F., Nisa, M., & Putri, R. A. (2025). Literatur Review: Pengembangan dan Optimalisasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik di Era Digital dalam Materi



- Momentum Impuls. Unnes Physics Education Journal, 14(1), 11-30.  
<https://doi.org/10.15294/upej.v14i1.17604>
- Mukaromah, N., Zidan, M. F., & Sabil, A. N. (2025). Transformasi Pembelajaran Haji di MTs Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Canva dan Quizziz. *Janitra: Journal of Educational Sciences*, 1(1), 53-67.
- Mulyadi, A., Ramadhani, M. S. A., Husaini, A., & Fadhilah, M. R. (2024). Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 644-655. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8592>
- Mustofa, Z., Arifatuzzahro, A., Wahyuni, R. D., & Mukminin, A. (2023). Pengaruh Penerapan Artificial Intelligence Pada Kehidupan Masyarakat Di Indonesia. *Lisyabab: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 4(1), 106-116. <http://dx.doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v4i1.184>
- Nurhidayati, R. (2024). Inovasi Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Systematica Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 685-717. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18858>
- Nurlaila, N., Nasution, A. R., & Meldina, T. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah Talang Rimbo Baru (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Putra, I. G. A. S., Riastini, P. N., & Jayanta, I. N. L. (2024). Higher Order Thinking Skill Instrument for Science Subject in Sixth Grade of Elementary School. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(2), 297-304. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.81311>
- Rahman, E. P., Asrul, A., & Ramadhani, I. A. (2019). Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 21-28.
- Rahmawati, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Keragaman Budaya Melalui Model Problem Based Learning di SDN Prawit 1 Surakarta. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53788>
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan minat belajar siswa dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(1), 78-81. <https://dx.doi.org/10.33369/atp.v2i1.4740>
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar: metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128-142. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Ummah, D. N., & Nadlir, N. (2023). Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 26-38. <http://dx.doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>
- Utama, N. B., & Kurniawan, I. (2025). Upaya Peningkatan Keterampilan Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Palembang. *Sport Science and Health*, 7(7), 283-293.

- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <http://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyuni, L. (2022). Media Konstruksi Berpikir Kritis Berbasis Praktik Literasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Era Merdeka Belajar. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 71-84. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7450>
- Widyasari, D., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2025). Development of Canva website-based learning media on the topic of organism classification in class X. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 11(1), 145-155. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v11i1.38144>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257. <http://dx.doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Yunitasari, I., Aini, M., & Nurul, H. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran IPA “Radiasi” Berbantuan Software Focusky Untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 261-267. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.119>
- Yusuf, M., & Andriani, N. (2021). Media Berbasis Web dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 33–41.